

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1997). *The Definition of Educational Technology*. Washington: Education of Journal
- Agustina Wulandari. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Alogaritma dan Pemrograman untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta
- Andry Setianto (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Larning Pada Mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika untuk SMK Negeri 2 Depok*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anonim (2019). *Android (sistem Operasi)*. Diakses dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)). Pada tanggal 19 Januari 2019, Jam 19.40 WIB.
- Arikunto, S (2013). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S & Abdul Jabar, C. S. (2004). *Evaluasi Program pendidikan: Pedoman Teoretis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Badan Pusat Statistik (2018) : Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,34 persen. <https://www.bps.go.id/pressrelease/2018/11/05/1485/agustus-2018--tingkat-pengangguran-terbuka--tpt--sebesar-5-34-persen.html> diakses pada Januari 2019
- Bisma Murti. (2011). *Validitas dan Reliabilitas Pengukuran*. Journal Fakultas Kedokteran UNS. Hlm 11.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Perannya sangat penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endang Mulyatningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Endang Mulyatningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Handoko Budi. (2018). *Memfaatkan Aplikasi Pendukung Andorid pada Sistem operasi Windows*. Yogyakarta : ANDI Yogyakarta dan MADCOMS
- Hembroff Guy and Chunming Gao (2012) *Implications of Modified Waterfall Model to the Roles and Education of Health IT Professionals IEEE/IFIP*

- Heri Retnawati. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing
- Irmanto. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Unity 3D Untuk Platform Android Pada Pembelajaran Gambar Teknik Kelas X di SMNasional Berbah*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Ismail, M., et al. (2017). *Development of Electrical Discharge Machine Die Sinking Application Using Android Platform*. JPTK, 339 .Vol 23 No 4. Oktober 2017
- Mayer, Richard E. (2009). **Multimedia Learning**. New York: Cambridge University Press.
- Munir (2015). *Multimedia Konsep & aplikasi dalam pendidikan* Bandung : ALFABETA CV
- Munir, M. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing*. JPTK, 185 .Vol 22. No 2. Oktober 2014
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007). *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nunuk, S., Achmad, S., & Aditin, P., (2018) *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung : PT. Renaja Rosadakarya
- Philips, R. (1997) *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia*. New York : Kogan Page Limited
- Rosa, A S (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Modula
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Saputra, A, A. *Pengembangan Media Pembelajaran Visual Dengan Smartphone Android Pada Materi Dinamika Partikel Untuk Kajian Minat Belajar Dan Penguasaan Konsep Fisika Pesertadidik SMK*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Satyaputra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Setianto, A (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Untuk Smk Negri 2 Depok*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- SILABUS (2013) *Dasar Listrik dan Elektronika SMK N 3 Yogyakarta*

- Sitepu (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. Depok : Karisma Putra Utama Offset
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. Setiawan, A. Putria, a (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- The Internet TESL Journal, Vol. II, No. 4, (1995) <http://iteslj.org/Articles/Thorn-EvalueConsider.html> diakses pada Januari 2019
- Depdiknas. (2010). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Voughan, T. (2011). *Multimedia Making it work, eight edition New York* : Mc Graw Hill
- Wirawan,Y., & Herminarto, S., (2014). *Pengembangan Multimedia Interaktif Kompetensi Dasar Mengoperasikan Software Basis Data untuk SMK N 1 SEYEGAN*. JPV, 111 . Vol 4 No 1.
- Wulandari, A (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasias Android Pada Dasar- Dasar Algoritma dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.